

Buku Infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak

Shanti Ria Serepia Siregar¹, Agustinus Sirumapea², Maulana Yusup Ibrahim³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹gustinus.rumapea@gmail.com, ²sereviasiregar87@gmail.com, ³mysfibrhm@gmail.com

Abstrak— Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Banyak manfaat yang dapat dirasakan jika kita menjaga kelestarian lingkungan. Namun sekarang ini kesadaran manusia untuk menjaga kelestarian lingkungan semakin berkurang. Padahal dengan menjaga kelestarian lingkungan bisa membawa hal positif demi kelangsungan hidup manusia itu sendiri di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu media yang menarik dan kreatif untuk memberikan pemahaman tentang lingkungan sejak dini. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan merancang buku infografis tentang menjaga kelestarian lingkungan. Metode yang digunakan dalam perancangan buku infografis ini adalah metode observasi dan metode perancangan seperti *modelling* 2D, pewarnaan objek, dan *layout*. Media cerita menggunakan bahasa Indonesia dan dirancang menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe InDesign. Buku infografis ini memiliki kelebihan ilustrasi, *layout* fleksibel, dan *full color* dengan tujuan dapat memberikan nilai-nilai lebih dalam penyampaian informasi dan menarik minat baca anak-anak.

Kata Kunci— Lingkungan, Menjaga Kelestarian Lingkungan, Media, Buku Infografis.

I. PENDAHULUAN

Pada sekarang ini kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan semakin berkurang. Banyak masyarakat yang kurang memahami pentingnya pemahaman tentang menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini sangat disayangkan sekali karena pentingnya sadar akan menjaga kelestarian lingkungan bisa membawa hal positif demi kelangsungan hidup manusia itu sendiri di masa yang akan datang. Menjaga kelestarian lingkungan inilah yang diperlukan untuk mengurangi dampak pemanasan global saat ini.

Pada tahun 2010, Sungai Citarum pernah dinobatkan sebagai sungai paling tercemar di dunia oleh situs huffingtonpost.com. World Bank juga menempatkan Jakarta sebagai kota dengan polutan tertinggi ketiga setelah Beijing, New Delhi, dan Mexico City. Lalu 30 persen dari 2,5 juta hektar terumbu karang di Indonesia mengalami kerusakan. Serta menurut catatan IUCN Redlist, sebanyak 76 spesies hewan Indonesia dan 127 tumbuhan berada dalam status

keterancaman tertinggi yaitu status *Critically Endangered*, 205 jenis hewan dan 88 jenis tumbuhan masuk kategori *Endangered*, dan 557 spesies hewan serta 256 tumbuhan berstatus *Vulnerable*^[1].

Selain fakta terkait kerusakan lingkungan di atas, kesadaran masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya masih sangat kurang, terutama sampah plastik. Menurut data Jambeck pada tahun 2015, Indonesia berada di peringkat kedua sebagai penghasil sampah plastik ke laut yang mencapai sebesar 187,2 juta ton setelah Cina yang mencapai 262,9 juta ton^[2]. Hal itu sangat disayangkan sekali, padahal seharusnya angka besar tersebut bisa ditekan dengan memberikan pemahaman kepada masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Dengan hal tersebut masyarakat akan menjadi tahu bagaimana menjaga kelestarian lingkungan sehingga kerusakan lingkungan yang diakibatkan manusia dapat berkurang.

Ada banyak cara memberikan pemahaman tentang menjaga kelestarian lingkungan. Salah satunya dengan pengembangan bentuk informasi visual dalam desain grafis yaitu infografis. Menurut Mark Smiciklas infografis adalah bentuk visualisasi yang menggabungkan data dengan desain, tujuannya untuk membantu individu dan organisasi berkomunikasi dengan memberikan pesan yang kompleks kepada target *audience* agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat^[3]. Penggunaan infografis dalam memberikan pemahaman dan pembelajaran merupakan cara efektif terutama pada anak-anak untuk meningkatkan minat baca serta memahami tentang isi pesan dengan mudah dan menarik.

Terkait minat baca, menurut data United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO), menunjukkan persentase minat baca anak Indonesia hanya 0,01 persen. Artinya, dari 10.000 anak bangsa, hanya satu orang yang senang membaca^[4].

Anak-anak dipilih sebagai target utama dalam penelitian ini sebab anak-anak bisa dijadikan *social marketer*. Artinya mengajarkan anak sedini mungkin untuk belajar menjaga kelestarian lingkungan, mereka bisa berfungsi sebagai agen perubahan, sehingga nantinya generasi baru ini terbiasa serta

dapat membentuk pola kebiasaan baru yang lebih baik dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Penelitian ini sendiri ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar, khususnya anak-anak dengan rentang usia 7-12 tahun. Menurut teori psikologi Jean Piaget, tahapan usia mulai dari 7 hingga 12 tahun disebut dengan tahap Operasional Konkrit (concrete operational stage). Dalam tahap ini Piaget mengatakan bahwa anak mampu untuk berpikir secara logis. Pemikiran tidak lagi sentralis tetapi desentralis, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan^[5].

II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran^[6] adalah proses komunikasi dan interaksi menggunakan alat bantu untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam sebuah materi yang dipelajari.

B. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat perlu digunakan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Melalui media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang di kehendaki. Di antara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam sebuah materi yang dipelajari. Selain itu, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan lebih mudah.

Sedangkan terkait manfaat media terhadap kegiatan pembelajaran, banyak tokoh yang mengungkapkan pendapatnya masing-masing. Kemp dan Dayton mengungkapkan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut^[7]:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku;
2. Pembelajaran bisa lebih menarik;
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan;
4. Lama waktunya pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa;
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas;

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;

7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

C. Pengertian Infografis

Infografis (Kependekan dari informasi dan grafis) adalah sebuah bentuk visualisasi yang menggabungkan data dengan desain, tujuannya untuk membantu individu dan organisasi berkomunikasi dengan memberikan pesan yang kompleks kepada target *audience* agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat^[8].

D. Jenis Infografis

Menurut Ananggadipa Raswanto, terdapat beberapa jenis dari infografis, yaitu^[9]:

1. Infografis Statis

Infografis statis adalah infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak. Seperti misalnya infografis pada media cetak ataupun *website*. Infografis ini adalah jenis infografis yang paling umum.

2. Infografis Animasi

Infografis animasi atau *animated infographic* adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis animasi dapat lebih menarik karena menggunakan elemen visual, *motion* (pergerakan) dan audio (musik/*sound effect*) yang dapat memperkuat informasi yang ingin disampaikan.

3. Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada *website* dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui *user interface* yang telah didesain.

E. Pengertian Sikap Peduli

Sikap (*attitude*) merupakan evaluasi, perasaan, dan kecenderungan seseorang yang secara konsisten menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau gagasan. Sikap menempatkan orang pada kerangka berpikir tentang menyukai atau tidak menyukai sesuatu, bergerak mendekat atau menjauh dari suatu hal^[10].

Sedangkan peduli adalah sikap mengindahkan, menghiraukan, memperhatikan, dan mencampuri sesuatu yang terjadi^[11].

Berdasarkan dua uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap peduli berarti sebuah tindakan untuk mengindahkan dan memperhatikan sesuatu hal yang terjadi dengan benar, aman, tanpa menyebabkan kerusakan.

F. Pengertian Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar^[12]. Setiap sisi dari sebuah lembaran

kertas pada buku disebut sebuah halaman. Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum di antaranya adalah menambah wawasan dan pengetahuan, memberikan kesenangan sendiri, memperluas pemikiran, dan lain sebagainya.

Ada begitu banyak jenis-jenis buku. Buku cerita, komik, novel, majalah, buku-buku tebal seperti kamus, ensiklopedi, buku telepon, terbitan berkala seperti majalah, *annual report*, *company profile*, katalog produk, dan lain-lain. Menurut Surianto Rustan^[13], untuk mendesain sebuah buku perlu usaha ekstra keras agar menjamin penyampaian informasi yang berhasil. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain: desain *cover*, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lain-lain.

G. Kriteria Buku Untuk Anak-Anak

Pemilihan buku patut harus dikaji demi pemilihan yang sesuai untuk anak-anak. Mengingat pentingnya, panduan yang jelas, memberikan pertimbangan yang baik dalam memilih buku yang bagus untuk anak sangat diperlukan. Isi adalah pertimbangan utama. Laura Backes memberikan delapan karakteristik untuk menarik minat pembaca (*read appeal*), yaitu^[14]:

1. Humor;
2. Karakter atau peran yang jelas (*well-defined characters*);
3. Plot yang cepat (*fast-paced plots*);
4. Bab yang pendek dan singkat (*concise chapters*);
5. Teks yang sesuai untuk pembacanya (*suitable text*);
6. Memiliki relevansi dengan kehidupan anak (*kid relevance*);
7. Penyajian yang unik (*unique presentation*);
8. Menarik secara visual (*visual appeal*).

H. Tahap Perkembangan Anak

Anak-anak memiliki cara berpikir berbeda dari orang dewasa. Piaget mmembagi tahapan perkembangan kognitif anak usia dini dalam empat tahap, yaitu^[15]:

1. Tahap Sensorimotor

Tahap Sensorimotor dimulai sejak umur 0-2 tahun. Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya adalah berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.

2. Tahap Preoperasional

Tahap preoperasional dimulai sejak umur 2-8 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

3. Tahap Operasional Konkret

Tahap operasional konkret dimulai sejak umur 8-12 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan. Anak

telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.

4. Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal dimulai sejak umur 12 tahun hingga dewasa. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan". Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipothetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesa.

I. Pengertian Lingkungan Hidup

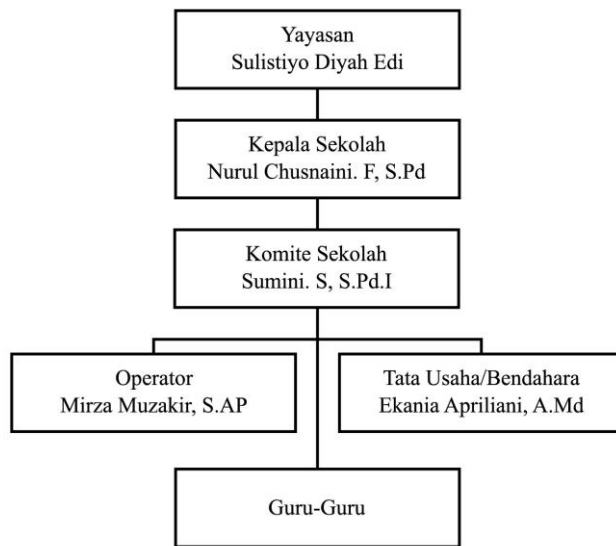
Lingkungan hidup adalah wilayah sekitar manusia dengan berbagai macam komponen yang terkandung di dalamnya, yang berpotensi untuk menopang kebutuhan manusia. Undang-Undang No. 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup menyatakan bahwa lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan hidup dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya^[16].

III. ANALISA SISTEM YANG BERJALAN

A. Sejarah Singkat

SD Kuncup Mekar adalah sebuah sekolah yang didirikan oleh Ibu Sulistiyo Diah Edi. Yayasan ini didirikan pada tahun 1989. Pada tahun 1990 SD Kuncup Mekar dipimpin oleh Bapak Trima yang hanya dibantu beberapa orang untuk merintis yayasan tersebut. Pada tahun 1996 SD Kuncup Mekar meluluskan angkatan tahun pertama dan pada tanggal 30 Mei 1997 SD Kuncup Mekar diresmikan. Dengan modal kedisiplinan SD Kuncup Mekar di tahun 1998-2000 mulai menunjukkan prestasinya bahkan di tahun ajaran 2003/2004 sampai menolak siswa-siswi baru karena sudah melebihi kapasitas kelas.

B. Struktur Organisasi



Sumber: Data Sekunder (2018)

Gambar 1. Struktur Organisasi SD Kuncup Mekar

Dalam organisasi sekolah dan lembaga pendidikan, istilah wewenang dan tanggung jawab merupakan sebuah pengertian yang sangat familiar. Wewenang merupakan hasil yang didapat oleh seseorang karena jabatannya. Sedangkan tanggung jawab adalah kewajiban seseorang dalam menjalankan pekerjaannya.

C. Tata Laksana Sistem Yang Berjalan

SD Kuncup Mekar masih menggunakan metode konvensional untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang menjaga kelestarian lingkungan. Pemahaman diberikan dengan cara tatap muka langsung antar guru dengan murid tanpa menggunakan perangkat teknologi seperti proyektor maupun komputer. Selain itu, dalam proses tersebut masih memanfaatkan tulisan yang ditulis pada papan tulis serta kurangnya media khususnya buku yang menarik dan dekat dengan anak.

D. Masalah Yang Dihadapi

Berdasarkan hasil observasi terhadap sistem yang berjalan, penulis menemukan beberapa masalah yang dihadapi antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran khususnya buku yang menarik dan dekat dengan anak.
2. Tidak adanya perangkat teknologi yang digunakan dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak di dalam kelas.
3. Masih adanya anak-anak yang kurang paham dan peduli tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

1. Menciptakan metode belajar di luar ruangan yang sifatnya dekat dengan alam sehingga anak-anak tidak akan mudah jenuh ketika selalu belajar terus-menerus di dalam kelas. Suasana alam yang luas dan terkesan bebas membuat anak-

anak nyaman untuk belajar. Akan tetapi, jika terlalu sering mengadakan pembelajaran di luar ruangan, murid akan kurang terasah mengenai kedisiplinan yang sudah sangat melekat pada lembaga sekolah tersebut.

2. Menggunakan media pembelajaran yang sifatnya lebih segar di mata murid dan dapat menarik perhatian murid untuk mengikuti pelajaran. Media buku infografis dapat menarik perhatian murid dengan penyampaian gambar, warna, dan isi yang menyenangkan.

F. Analisa SWOT

Tabel 1. Analisa SWOT

<i>Strengths (S)</i>	<i>Weaknesses (W)</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki kelebihan ilustrasi; 2. <i>Layout</i> yang fleksibel; 3. Proporsi gambar lebih banyak dibanding teks; 4. Buku yang <i>full color</i> menjadi daya tarik; 5. Materi atau konten pembahasannya memiliki bab masing-masing. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku membutuhkan promosi untuk pengenalan ke khalayak luas; 2. Distribusi buku lebih susah dibanding media lain; 3. Harga buku relatif mahal.
<i>Opportunities (O)</i>	<i>Threats (T)</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah jenis buku; 2. Dapat menjadi sumber informasi tambahan mengenai lingkungan; 3. Dapat bekerja sama dengan penerbit. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya alternatif bacaan lain; 2. Resiko pembajakan buku; 3. Lambatnya dalam masalah percetakan.

Berdasarkan tabel 1. di atas, peneliti melakukan analisa SWOT dengan perbandingan antara buku anak biasa dengan buku infografis tentang menjaga kelestarian lingkungan. Dengan kesimpulan buku infografis tentang kelestarian lingkungan memiliki keunggulan-keunggulan dalam isi buku, karena memiliki kelebihan ilustrasi, *layout* yang fleksibel, buku *full color*, sehingga memberikan nilai-nilai lebih dalam penyampaian informasi. Selain itu, buku infografis dapat berfungsi sebagai edukasi *entertainment* sehingga diharapkan anak-anak dapat terus membacanya tanpa bosan bila dibandingkan dengan buku anak lainnya yang hanya menggunakan teks di dalam bukunya.

G. Target Audience

Adapun target atau sasaran *audience* buku infografis tentang menjaga kelestarian lingkungan dibagi menjadi 2 (dua) karakteristik, yaitu:

1. Karakteristik Target Utama
 - a. Demografis

Target pembaca buku infografis tentang menjaga kelestarian lingkungan berdasarkan demografisnya adalah:

Umur : 7-12 Tahun
 Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
 Pendidikan : Sekolah Dasar
 SES : A, B, dan C

b. Geografis

Anak-anak usia 7-12 tahun yang tinggal di Jabodetabek dan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia.

c. Psikografis

Anak-anak yang suka membaca buku dan mau mendapatkan pengetahuan baru.

2. Karakteristik Target Pendamping

a. Demografis

Orang dewasa, pria dan wanita, usia 17 hingga 50 tahun dengan status sosial ekonomi A, B, C (atas, menengah, dan bawah).

b. Geografis

Orang dewasa yang tinggal di Jabodetabek dan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia.

c. Psikografis

Orangtua dan pengajar sebagai pendamping yang menyadari pentingnya membaca.

IV. RANCANGAN DESAIN

A. Rancangan Tampilan

1. Cover Buku

Cover pada buku ini terdiri dari 2 bagian, yaitu *cover* depan dan *cover* belakang. Pada *cover* depan terdapat gambar karakter anak kecil laki-laki dan anak kecil perempuan yang sedang memegang gembor plastik dan tanaman. Pada *cover* depan terdapat judul buku “Menjaga Kelestarian Lingkungan” serta terdapat juga nama penulis.



Gambar 2. Cover Depan Buku

Spesifikasi Media

Material : Kertas Art Cartoon 230 gram

Ukuran : 20 cm x 20 cm
 Format desain : Sisi sama rata
 Tipografi : DK Grumpy Tiger
 Teknis : Cetak digital, laminasi *doff*

2. Daftar Isi

Pada daftar isi visual yang digunakan adalah menampilkan pemandangan alam. Objek visual dibuat dengan menggunakan gabungan antara garis tegak lurus dan garis lengkung. Hal ini dapat dilihat dari bentuk pohon, bukit, dan awan.

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Apa Itu Lingkungan?	1
Jenis Lingkungan	5
Manfaat Lingkungan	11
Kerusakan Lingkungan	15
Upaya Melestarikan Lingkungan	27
Sumber Bacaan	35
Penyaring Penulis	37

Gambar 3. Tampilan Daftar Isi

Pada gambar 3. di atas, penggunaan warna di dominasi oleh warna hijau dan biru. Kolom teks terletak pada bagian bawah judul daftar isi dan menjelaskan navigasi buku.

Spesifikasi Media

Material : Kertas HVS 100 gram
 Ukuran : 20 cm x 20 cm
 Format desain : Sisi sama rata
 Tipografi : DK Grumpy Tiger dan Calibri
 Teknis : Cetak digital

3. Isi Buku

Pada isi buku objek visual dibuat dengan menggunakan gabungan antara garis tegak lurus, garis lengkung, kotak, dan lingkaran. Hal ini dapat dilihat dari bentuk pohon, perkotaan, dan arena bermain anak.



Gambar 4. Tampilan Isi Buku

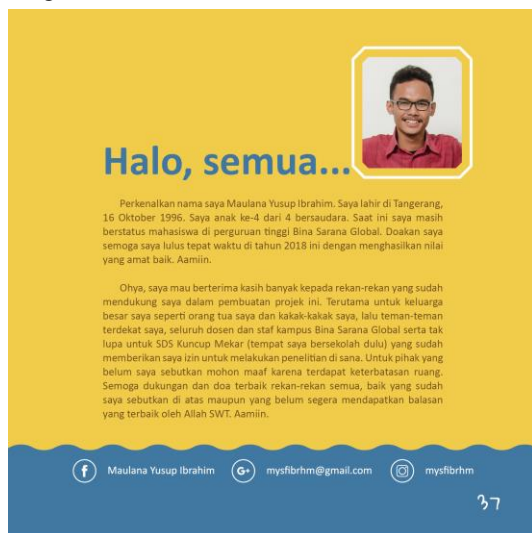
Pada gambar 4. di atas, penggunaan warna didominasi oleh warna hijau dan biru. Kolom teks terletak pada bagian kanan objek visual dan menjelaskan secara singkat lingkungan buatan.

Spesifikasi Media

Material : Kertas HVS 100 gram
 Ukuran : 20 cm x 20 cm
 Format desain : Sisi sama rata
 Tipografi : DK Grumpy Tiger dan Calibri
 Teknis : Cetak digital

4. Tentang Penulis

Pada lembar ini menampilkan informasi tentang penulis. Penggunaan warna didominasi oleh warna kuning.



Gambar 5. Tampilan Tentang Penulis

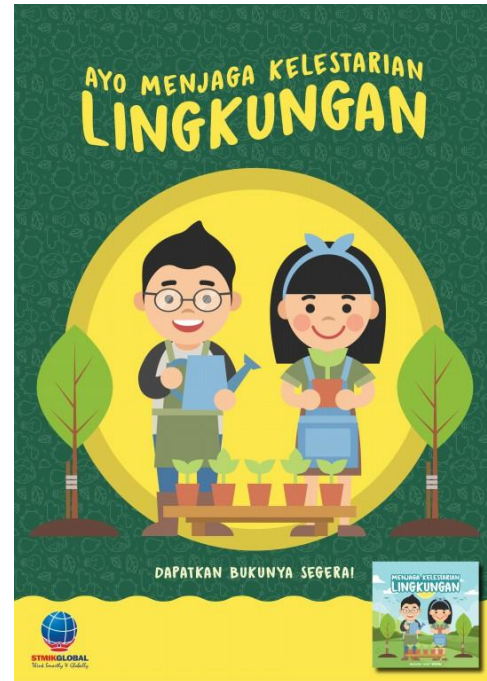
Spesifikasi Media

Material : Kertas HVS 100 gram
 Ukuran : 20 cm x 20 cm
 Format desain : Sisi sama rata
 Tipografi : Calibri
 Teknis : Cetak digital

B. Media Pendukung

1. Poster

Media poster digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan buku infografis agar target sasaran tertarik untuk membeli media utama.



Gambar 6. Tampilan Poster

Pada gambar 6. di atas, penulis menggunakan warna kuning pada poster. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak yang melihatnya. Font yang digunakan dalam pembuatan poster ini adalah DK Grumpy Tiger.

Spesifikasi Media

Ukuran : 29.7 cm x 42 cm
 Material : Kertas Art Paper 150 gram
 Teknis : Cetak digital

2. E-book

Media *e-book* digunakan sebagai media tambahan tentang buku infografis ini yang bisa diakses melalui komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*.

3. Stiker

Media stiker ini berguna sebagai media pengingat untuk anak-anak agar selalu menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 7. Tampilan Stiker

Pada gambar 7. di atas, penggunaan warna karakter pada stiker dibuat sama dengan apa yang ada pada *cover* buku. Stiker merupakan media pendukung yang simpel dan mempunyai tempat penyebaran atau penyimpanan yang cukup luas dan menjangkau informasi.

Spesifikasi Media

Ukuran : 6 cm

Material : *Vinyl glossy*

Teknis : Cetak digital

4. Mug

Media *mug* dimaksudkan sebagai media pendukung selama persediaan masih ada. Selain itu, media *mug* berfungsi sebagai salah satu *below the line* promosi.



Gambar 8. Tampilan Mug

Pada gambar 8. di atas, penulis menggunakan dua gambar yang berbeda. Gambar tersebut mewakili masing-masing jenis kelamin. *Mug* menggunakan warna putih dan unsur berwarna untuk gambar.

Spesifikasi Media

Material : Keramik

Ukuran : 8 x 10 cm

Teknis : Cetak digital

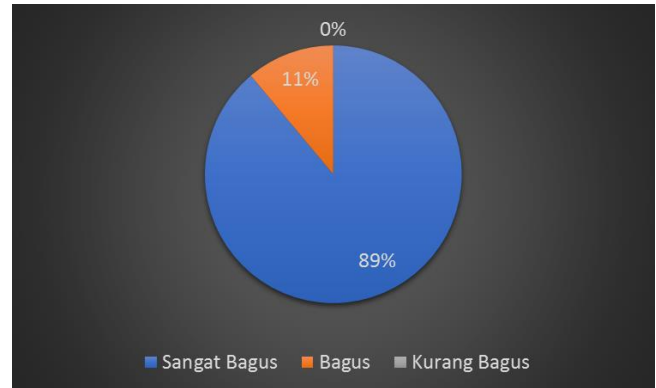
C. Estimasi Biaya

No.	Uraian	Jumlah	Biaya
1	Cetak Buku	3	Rp. 393.900,-
2	Stiker	70	Rp. 25.000,-
3	Poster	2	Rp. 10.000,-
4	<i>Mug</i>	6	Rp. 120.000,-
	Total		Rp. 548.900,-

D. Kuesioner

Dari uji coba yang telah dilaksanakan, penulis membuat perbandingan setiap pertanyaan yang diberikan menggunakan *pie chart*. Berikut merupakan hasil kuesioner.

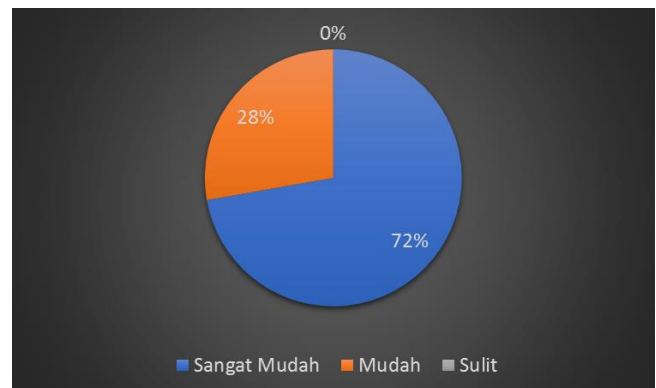
1. Menurut kamu bagaimana desain buku ini?



Gambar 9. Pie Chart Desain Buku

Pie chart di atas merupakan *pie chart* desain buku infografis. Dari sampel yang diambil sejumlah 18 responden, menunjukkan bahwa 89% (16 orang) menyatakan sangat bagus, 11% (2 orang) menyatakan bagus, dan 0% (0 orang) menyatakan tidak bagus. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa desain buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” sudah sangat bagus.

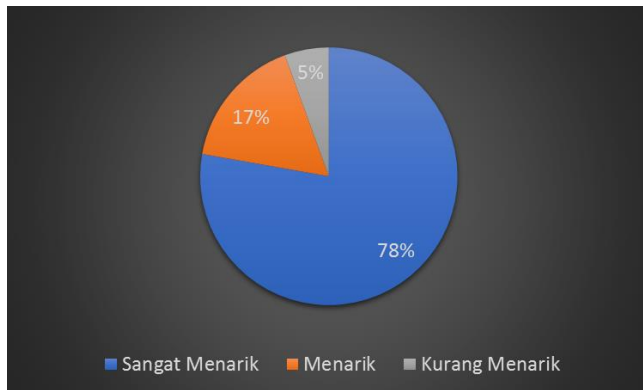
2. Menurut kamu apakah informasi dari buku ini mudah untuk dipahami?



Gambar 10. Pie Chart Kemudahan Untuk Dipahami

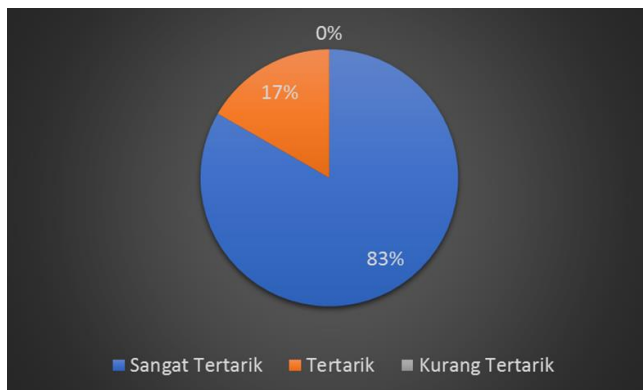
Pie chart di atas merupakan *pie chart* kemudahan buku infografis untuk dipahami. Dari sampel yang diambil sejumlah 18 responden, menunjukkan bahwa 72% (13 orang) menyatakan sangat mudah, 28% (5 orang) menyatakan mudah, dan 0% (0 orang) menyatakan sulit. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa secara keseluruhan buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” sudah sangat mudah untuk dipahami.

3. Menurut kamu apakah karakter/gambar pada buku ini terlihat menarik?

Gambar 11. *Pie Chart* Desain Karakter/Gambar

Pie chart di atas merupakan *pie chart* desain karakter/gambar pada buku infografis. Dari sampel yang diambil sejumlah 18 responden, menunjukkan bahwa 78% (14 orang) menyatakan sangat menarik, 17% (3 orang) menyatakan menarik, dan 5% (1 orang) menyatakan kurang menarik. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa desain karakter/gambar buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” sudah sangat menarik.

4. Apakah kamu tertarik untuk membaca buku ini?

Gambar 12. *Pie Chart* Ketertarikan Untuk Baca Buku

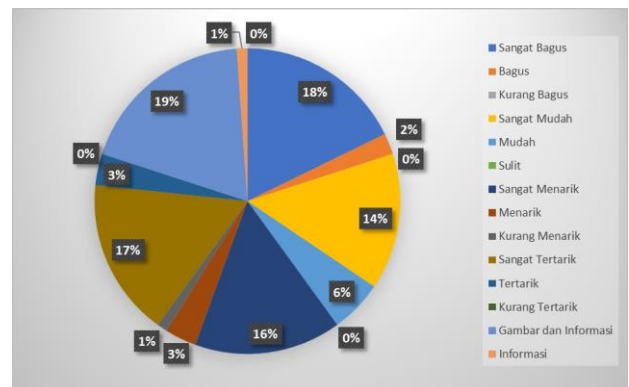
Pie chart di atas merupakan *pie chart* ketertarikan untuk membaca buku infografis. Dari sampel yang diambil sejumlah 18 responden, menunjukkan bahwa 83% (15 orang) menyatakan sangat tertarik, 17% (3 orang) menyatakan tertarik, dan 0% (0 orang) menyatakan kurang tertarik. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa secara keseluruhan responden sangat tertarik untuk membaca buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan”.

5. Bagian apa yang kamu suka dari buku ini?

Gambar 13. *Pie Chart* Bagian Yang Disuka

Pie chart di atas merupakan *pie chart* bagian yang disukai dari buku infografis. Dari sampel yang diambil sejumlah 18 responden, menunjukkan bahwa 94% (17 orang) menyatakan gambar dan informasi, 6% (1 orang) menyatakan informasi, dan 0% (0 orang) menyatakan gambar. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa secara keseluruhan responden menyukai bagian gambar dan informasi dari buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan”.

Hasil akumulasi berisi keseluruhan pertanyaan beserta jawaban responden untuk melihat hasil persentase terhadap buku infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan”. Berikut merupakan hasil akumulasi yang disajikan dalam bentuk *pie chart*.

Gambar 14. *Pie Chart* Buku Infografis

Grafik di atas merupakan akumulasi persentase jawaban dari hasil kuesioner. Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan buku sudah sangat bagus dan bisa menarik minat baca responden.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4. Pemahaman yang diberikan saat ini adalah dengan menggunakan metode konvensional. Pemahaman

diberikan dengan cara tatap muka langsung antar guru dengan murid tanpa menggunakan perangkat teknologi.

5. Membuat sebuah media yang menarik dan kreatif untuk menarik minat baca anak-anak adalah dengan adanya unsur visual dan media tersebut dekat dengan anak. Dalam hal ini buku hadir sebagai medium penyampaian informasi.
6. Aplikasi dan media yang tepat untuk menyampaikan informasi tentang masalah lingkungan adalah aplikasi berbentuk infografis, pada zaman sekarang manusia lebih memperhatikan informasi yang didesain secara menarik dan kreatif tetapi tidak mengurangi pesan dari informasi yang disampaikan. sedangkan untuk media yang digunakan adalah buku, poster, *e-book*, stiker, dan *mug*. Media tersebut memiliki fungsi masing-masing dan efektif untuk menyampaikan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alamendah, *Kerusakan Lingkungan Hidup di Indonesia dan Penyebabnya*. www.alamendah.org, diakses pada 26 September 2017.
- [2] T. Wahyuni. *Indonesia Penyumbang Sampah Plastik Terbesar Ke-dua Dunia*. www.cnnindonesia.com, diakses 26 September 2017.
- [3] M. Smiciklas. *The Power of Infographics*. Indianapolis: Que Publishing, 2012.
- [4] C. C. Amiranti. *Minat Baca Anak Rendah, Perlu Terobosan Baru?*. www.edukasi.kompas.com, diakses pada 06 Maret 2018.
- [5] M. S. Sumantri. *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- [6] M. I. Hanafri, dkk, *Jurnal Sisfotek Global: Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*, Tangerang: STMIK Bina Sarana Global ISSN: 2088– 1762 Vol. 7 No. 2, September 2017.
- [7] A. Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- [8] M. Smiciklas. *The Power of Infographics*. Indianapolis: Que Publishing, 2012.
- [9] A. Raswanto. *Apa Itu Infografis?*. www.houseofinfographics, diakses pada 16 Oktober 2017.
- [10] Sudaryono. *Mindset Revolution To Becoming A Champion*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia, 2015.
- [11] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Arti Kata Peduli*. www.kbbi.web.id, diakses pada 08 Februari 2018.
- [12] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Arti Kata Buku*. www.kbbi.web.id, diakses pada 07 Februari 2018.
- [13] S. Rustan. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- [14] J. D. Muktiono. *Aku Cinta Buku*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003.
- [15] R. Laila. *Piaget dan Teori Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif*. www.kompasiana.com, diakses pada 08 Februari 2018.
- [16] B. Utoyo. *Geografi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009.